

# Jelly Box 3개월 풀타임 개발 일정표

프로젝트 기간: 2024년 11월 24일 ~ 2025년 2월 24일 (92일) 작업 시간: 하루 10시간 이상 총 작업 항목: 모든 기능 포함 완전 구현

## Month 1: 기반 시스템 구축 (11/24 - 12/23, 30일)

### Week 1 (Day 1-7): 프로젝트 초기 설정

#### Day 1-2 (11/24-25): 프로젝트 셋업 & 입력 시스템

- 프로젝트 셋업 / Input System / 3인칭 이동·점프 (5단계 완료)
- Unity 프로젝트 생성, 버전 관리 설정
- Input System 패키지 설치 및 액션 맵 구성

#### Day 3-4 (11/26-27): 테스트 환경 구축

- 테스트 맵(Blockout) 제작 (5단계 완료)
- 기본 이동/점프 테스트를 위한 간단한 플랫폼 배치
- ProBuilder로 빠른 레벨 블록아웃

#### Day 5-7 (11/28-30): 3D 모델링 기초

- Blender 기초 조작 익히기 (5단계 완료)
- 기본 블록/큐브 모델 제작 (5단계 완료)
- Unity 임포트 파이프라인 구축 (5단계 완료)
- FBX 익스포트 설정, 머티리얼 파이프라인 정리

### Week 2 (Day 8-14): 카메라 & Stick 시스템

#### Day 8-9 (12/1-2): 카메라 시스템

- 카메라·컨트롤러 정리 (5단계 완료)
- Cinemachine 설정, 3인칭 카메라 구현
- 캐릭터 추적, 회전, 줌 기능

#### Day 10-11 (12/3-4): 전체 구조 점검

- 전체 구조 점검 및 테스트 (5단계 완료)
- 지금까지 구현된 기능 통합 테스트
- 버그 수정 및 구조 리팩토링

## **Day 12-14 (12/5-7): Stick 시스템 구현**

- Stick Raycast 구현 (5단계 완료)
- 유지력(Stick 시간) 시스템 (5단계 완료)
- 무거운 오브젝트 유지력 감소 (5단계 완료)
- 벽 감지, 부착 상태 관리, 유지력 UI 프로토타입

## **Week 3 (Day 15-21): 젤리 캐릭터 모델링**

### **Day 15-17 (12/8-10): 젤리 바디 제작**

- 젤리 기본 바디 모델링 (5단계 완료)
- 말랑한 형태의 몸통 모델링
- 반투명 재질 적용 준비

### **Day 18-19 (12/11-12): 팔/다리 모델링**

- 팔 모델링 (5단계 완료)
- 다리 모델링 (5단계 완료)
- 파트별 소켓 시스템 설계

### **Day 20-21 (12/13-14): Unity 연결**

- Unity 기본 젤리 모델 연결 (5단계 완료)
- 리깅, 애니메이션 준비
- 머티리얼 적용 테스트

## **Week 4 (Day 22-30): 파트 시스템 완성**

### **Day 22-24 (12/15-17): 파트 분리 시스템**

- 파트 On/Off 시스템 (5단계 완료)
- 충격/낙하 파트 분리 (5단계 완료)
- 파트 튕김 물리 (5단계 완료)
- 각 파트의 독립적인 젤리량 관리

### **Day 25-27 (12/18-20): 파트 인벤토리**

- 파트 줍기·장착 / 인벤토리 (5단계 완료)
- 인벤토리 UI 기본 구현
- 파트 장착/탈착 로직

## Day 28-30 (12/21-23): 장난감 오브젝트 1차

- 장난감 오브젝트 1~2종 모델링 (5단계 완료)
  - 장난감 오브젝트 3~4종 모델링 (5단계 완료)
  - 블록, 자동차 등 기본 장난감 제작
- 

## Month 2: 멀티플레이 & 애니메이션 (12/24 - 1/23, 31일)

### Week 5 (Day 31-37): 멀티플레이 기반

#### Day 31-32 (12/24-25): 통합 테스트

- 전체 통합 테스트 (5단계 완료)
- 1개월차 기능 전체 점검
- 크리티컬 버그 수정

#### Day 33-35 (12/26-28): 멀티플레이 구현

- PlayerInputManager 적용 (5단계 완료)
- 2인 화면 분할(상·하) (5단계 완료)
- 로컬 멀티플레이 입력 처리
- 플레이어 생성/제거 관리

#### Day 36-37 (12/29-30): 4인 지원

- 4인 분할 화면( $2 \times 2$ ) (5단계 완료)
- 4인 동시 플레이 테스트
- 화면 분할 최적화

### Week 6 (Day 38-44): 애니메이션 시스템

#### Day 38-40 (12/31-1/2): 기본 애니메이션

- Idle 애니메이션 (5단계 완료)
- Jump 애니메이션 (5단계 완료)
- Blender에서 키프레임 애니메이션 제작

#### Day 41-43 (1/3-5): 특수 애니메이션

- Stick Pose 애니메이션 (5단계 완료)
- 애니메이션 교체 테스트 (5단계 완료)

- 벽에 붙은 상태, 늘어난 상태 애니메이션

## **Day 44 (1/6): 애니메이션 통합**

- 단순 움직임 애니메이션 교체 (5단계 완료)
- Animator Controller 설정
- 상태 전환 블렌딩

## **Week 7 (Day 45-51): 시스템 리팩토링 & UI**

### **Day 45-46 (1/7-8): 코드 정리**

- 시스템 통합 리팩토링 (5단계 완료)
- 코드 구조 개선, 중복 제거
- 성능 최적화 1차

### **Day 47-49 (1/9-11): UI 시스템**

- 젤리양 UI (5단계 완료)
- 유지력 분리 (5단계 완료)
- 무게 계산 적용 (5단계 완료)
- HUD 정리 (5단계 완료)
- 파츠별 젤리량 표시, 유지력 게이지

### **Day 50-51 (1/12-13): 메뉴 UI**

- 메인 메뉴 (5단계 완료)
- 옵션 메뉴 (5단계 완료)
- 타이틀 화면, 설정 메뉴

## **Week 8 (Day 52-61): 아트 작업 1차**

### **Day 52-54 (1/14-16): 재질 작업**

- 젤리 반투명 재질 (5단계 완료)
- 장난감 텍스처링(1차) (5단계 완료)
- 장난감 텍스처링(2차) (5단계 완료)
- Shader Graph로 젤리 재질 구현
- 장난감 색상, 텍스처 적용

### **Day 55-57 (1/17-19): 추가 모델링**

- 장난감 오브젝트 추가(2~3종) (5단계 완료)
- 기차 모델링 (5단계 완료)
- 레일/트랙 모델링 (5단계 완료)

#### **Day 58-59 (1/20-21): 아트 통합**

- 아트 교체 테스트 (5단계 완료)
- 아트 배치 (5단계 완료)
- 모든 모델 Unity에 적용 테스트

#### **Day 60-61 (1/22-23): 추가 아트 작업**

- 타이틀 오브젝트 모델링 (5단계 완료)
- 젤리 포즈 2~3종 (5단계 완료)
- 메인 화면용 젤리 포즈

---

### **Month 3: 스테이지 & 폴리싱 (1/24 - 2/24, 32일)**

#### **Week 9 (Day 62-68): 협동 기믹**

##### **Day 62-64 (1/24-26): 기본 기믹**

- 두 명이 들어야 하는 오브젝트 (5단계 완료)
- 발판 기믹 (5단계 완료)
- 레버 기믹 (5단계 완료)
- 협동이 필요한 퍼즐 요소들

##### **Day 65-66 (1/27-28): 이동 기믹**

- 기차 움직임 테스트 (5단계 완료)
- 움직이는 플랫폼 경로 (5단계 완료)
- 이동 경로, 속도 조정

##### **Day 67-68 (1/29-30): 기믹 통합**

- 기믹 통합 테스트 (5단계 완료)
- 협동 기믹 1 추가 (5단계 완료)
- 협동 기믹 2 추가 (5단계 완료)

## **Week 10 (Day 69-75): Stage 1 & 2 구성**

### **Day 69-71 (1/31-2/2): Stage 1 - 장난감 더미**

- 장난감 더미 블록아웃 (5단계 완료)
- Stick 활용 구간 (5단계 완료)
- 파츠 회수 구간 (5단계 완료)
- 기본 등반 루트 설계

### **Day 72-73 (2/3-4): Stage 1 완성**

- 협동 기믹 배치 (5단계 완료)
- 장난감 오브젝트 배치 (5단계 완료)
- 내부 배경 장난감 4~6종 배치 (5단계 완료)

### **Day 74-75 (2/5-6): Stage 1 점검**

- 스테이지 1 완성도 점검 (5단계 완료)
- 플레이 테스트 및 밸런싱

## **Week 11 (Day 76-82): Stage 2 구성**

### **Day 76-78 (2/7-9): Stage 2 - 움직이는 장난감**

- 기차·차 플랫폼 구성 (5단계 완료)
- 움직이는 플랫폼 경로 (재작업)
- 기차, 자동차 배치

### **Day 79-80 (2/10-11): Stage 2 완성**

- 아트 배치 (재작업)
- 환경 디테일 추가

### **Day 81-82 (2/12-13): Stage 2 점검**

- 스테이지 2 점검 (5단계 완료)
- 난이도 조정

## **Week 12 (Day 83-89): Stage 3 & 4**

### **Day 83-84 (2/14-15): Stage 3 구성**

- Stage 3 구성 (5단계 완료)
- 중세 레고 테마 구현

- 성, 대포 기믹

#### **Day 85-86 (2/16-17): Stage 4 구성**

- Stage 4 구성 (5단계 완료)
- 합체 로봇 테마 구현
- 로봇 공격 패턴

#### **Day 87-89 (2/18-20): 아트 마감**

- UV 재정리 (5단계 완료)
- 전체 아트 마감 (5단계 완료)
- 최종 비주얼 품질 향상

#### **Week 13 (Day 90-92): 사운드 & 출시 준비**

##### **Day 90 (2/21): 사운드 작업**

- Stick/Jump/Hit SFX (5단계 완료)
- 파츠 분리/튀김 SFX (5단계 완료)
- 기본 효과음 전체 적용

##### **Day 91 (2/22): 최종 폴리싱**

- 인벤토리 UI 개선 (5단계 완료)
- UI/UX 개선 (5단계 완료)
- 전체 UI 테스트 (5단계 완료)
- 파티클 작업 (5단계 완료)
- 카메라 연출 (5단계 완료)
- 젤리 탄성 리액션(Blender) (5단계 완료)
- 애니메이션 적용 (5단계 완료)
- 컨트롤러 개선 (5단계 완료)
- 멀티플레이 흐름 점검 (5단계 완료)
- 기초 통합 테스트 (5단계 완료)

##### **Day 92 (2/23-24): 출시 준비**

- 전체 밸런싱 (5단계 완료)
- 데모 빌드 (5단계 완료)
- Remote Play Together 확인 (5단계 완료)

- 스팀 데모 업로드 (5단계 완료)
  - 최종 점검 및 출시 준비 완료 (5단계 완료)
- 

## **작업 우선순위 전략**

### **최우선 (반드시 완성)**

- 이동/점프/Stick 메커닉
- 파츠 시스템
- 로컬 멀티플레이
- Stage 1, 2 완성
- 기본 UI

### **중요 (품질 결정)**

- 애니메이션
- 협동 기믹
- 사운드
- Stage 3

### **선택 (시간 남으면)**

- Stage 4
  - 파티클 고도화
  - 추가 장난감 종류
  - 카메라 연출 고도화
- 

## **생산성 극대화 전략**

### **병렬 작업 가능 구간**

- 모델링 작업 중 시스템 구현 동시 진행
- 아침: 프로그래밍 (집중력 필요)
- 오후: 모델링/아트 (창의성 필요)
- 저녁: 테스트/디버깅 (반복 작업)



## 마일스톤 체크포인트

- **Day 30:** 기본 시스템 완성, 1인 플레이 가능
- **Day 61:** 멀티플레이 + 아트 완성
- **Day 82:** Stage 1, 2 완성, 플레이 가능한 데모
- **Day 92:** 스팀 출시 준비 완료

## 리스크 관리

- 매주 일요일 예비일로 활용
  - 막히는 기능은 48시간 제한 두고 우회 방법 모색
  - Daily 체크리스트 작성 및 진행도 기록
- 

## 성공을 위한 팁

1. **Daily Goal 설정:** 매일 아침 그날 완료할 5단계 작업 명확히 정의
2. **Time Boxing:** 각 단계에 시간 제한 (요구사항 1h, 설계 2h, 구현 4h, 테스트 2h, 정리 1h)
3. **빠른 프로토타입:** 완벽보다 작동하는 버전 먼저
4. **주간 플레이테스트:** 매주 토요일 전체 빌드 테스트
5. **백업:** 매일 Git 커밋, 주간 빌드 백업

화이팅! 3개월 후 완성된 Jelly Box를 기대할게! 🎮🌟